ADVERTISEMENT

en: Dificultad de supervivencia 0

Nivel 250, "Edificios de Campo"

Dificultad de Supervivencia

Clase 0

- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Desprovisto de Entidades Dañinas**

El **Nivel 250** es el 251° de los **Backrooms**.

Descripción

El **Nivel 250** parece un extenso e infinito campo de césped en el cual lo único que se puede encontrar son edificios, edificios blancos con grandes ventanas azules que rodean todos los lados del edificio.

Los edificios son bastante simples, tienen paredes muy lisas y planas, tienen cuatro lados, un techo sin acceso e igual (físicamente) que los lados. Algo que resalta son las ventanas azules que están en todas las caras de el edificio, con una separación aproximada de 50 centímetros o más.

Cada edificio puede tener entre 4 y 10 pisos (o un poco más). Cada piso es una gran habitación blanca y vacía, aunque claro, cada piso tiene escaleras para subir/bajar al siguiente, es muy raro encontrar un ascensor. A veces en algunos pisos pueden haber mesas blancas de madera (muy difícil encontrar Agua de almendras en estas), columnas, Agua de almendras, palos de madera (uno solo mayormente) y una gran columna cuadrada.

Primera imagen de este nivel.

La entrada de algunos puede ser puertas

dobles de vidrio con marcos de color blanco, entrada libre (sin ningún tipo de puertas), o simplemente sin acceso (más de la mitad de los edificios).

Estos edificios están hechos de concreto, pero algunos pueden estar hechos de Drywall con varios Perfiles de metal por dentro.

Algunos de estos edificios pueden tener curvaturas en las paredes y otros un diseño un poco diferente de las ventanas, como dos divisiones que hacen que se vean como 4 ventanas, o solo una división. También pueden haber edificios de menos de 4 pisos, o edificios pequeños de mínimo 2 pisos. Estas estructuras a veces pueden ser largas, siempre que son así son de a 3 y forman una "C" pero cuadrada. Dentro de estos conjuntos está lo mismo dicho anteriormente, aunque en donde se conectan estos puede haber una pared tapándolo o simplemente sin pared. Otras veces se amontonan, pareciendo a "barrios Latinoamericanos" de Los Frontrooms.

Otra imagen de este nivel.

El campo de césped es lo que más cubre y es evidente del **Nivel 250**, siendo infinito y vasto, teniendo algunas elevaciones o relieves. Puede tener rayas de un tono más oscuro, pareciendo un área de cultivo.

Hay nubes pero no llueve.

Es un nivel bastante vacío, pero algo liminal.

En este nivel existen otros dos tipos de edificios, estos son:

- **Edificios en Construcción:** Estos son como otros, solo que están casi construidos, desde abajo para arriba están bien (aunque a veces sin parte de las escaleras, paredes o pisos), a excepción de el último sin techo y ventanas o también el penúltimo sin ventanas (aunque no todos los edificios de este tipo no son así, solo lo son la mayoría).
- **Edificios Destruidos:** Son unos que están agrietados en todas parte, o casi derrumbándose, en ocasiones sin varias ventanas (o rotas) y con escombros por todas partes.

Podrías estar en una parte donde hay varios edificios y después estar en una parte sin ninguno de estos, pero, volverás a ver/encontrar otra vez consiguiente de cientos de metros o 1 o más kilómetros.

Se puede encontrar caminos de cemento blanco conectando las edificaciones aquí encontradas.

Explorar el nivel es lo único que puedes hacer, entrar a un edificio, tratar de encontrar algún recurso, suministro o Agua de almendras (más probable de encontrar) en alguna mesa o también en el piso, en un rincón (mínimamente en una escalera o ascensor), o tal vez afuera en el campo (pero cerca o pegada de un edificio), aunque se sabe que sólo puedes encontrar este líquido después de caminar algunos kilómetros alejados de donde apareciste y casi siempre la encontrarás en la típica lata de ese líquido, o en una botella de refresco de capacidad de un litro y con tapa blanca (podría camuflarse un poco con las paredes y no podrías verla, al menos que pases con detenimiento).

El **Nivel 250** no tiene un ciclo de día y noche, siempre de día, pero es posible que se oscurezca por las nubes.

No se ha llegado muy lejos aquí porque los Wanderers que han entrado aquí no les alcanzaron los recursos o de alguna manera noclipearon sin saber a otro nivel. Lo máximo que se ha recorrido en este nivel son 51 kilómetros aproximadamente, como antes dicho se cree que es infinito, pero hasta que un grupo ya sea de M.E.G. u otro (con bastantes

suministros para recorrer tanto) no entren aquí y exploren más allá de lo que ya se ha hecho, no sabremos totalmente y con seguridad la longitud de este nivel o que si es infinito.

Es es un nivel muy tranquilo; observar y apreciar su tranquilidad es algo asegurado de hacer aquí.

Galería

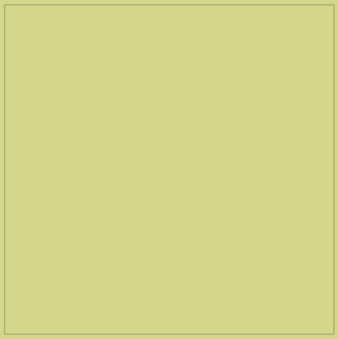


Foto de una fila de edificios en construcción.

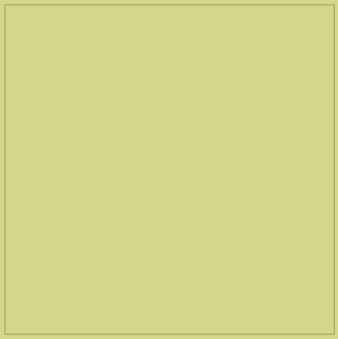
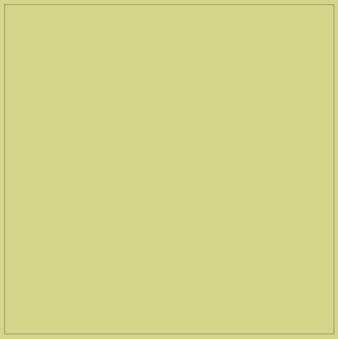
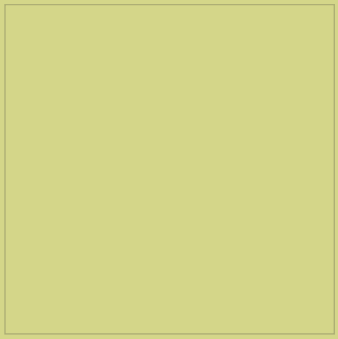


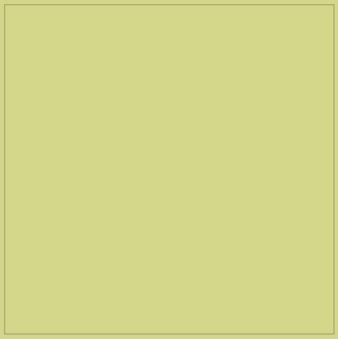
Foto en donde se nota que hay un edificio más pequeño de lo normal y otro con una ligera curvatura.



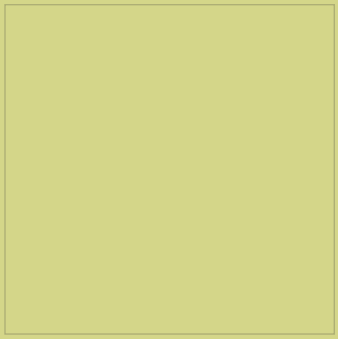
Algunos edificios.



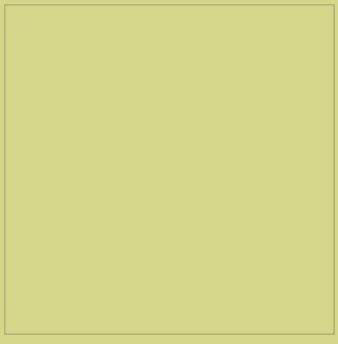
Fotografía en donde se nota en el campo una rayas de un color más oscuro.



Largos edificios que aunque no se vea forman una "C".



Edificios que están derrumbados.



Edificios amontonados.

Entidades

No hay entidades en este nivel.

Bases, comunidades o puestos de avanzada

Debido al hecho de que casi no hay recursos para sustentar un grupo de personas no se han establecido bases, comunidades o puestos de avanzada. Este nivel sirve para relajarse un tiempo de los peligros de los Backrooms, pero no para vivir mucho aquí.

Entradas y salidas

Entradas

- Noclipear un edificio en el Nivel 11 que sea notoriamente más blanco que el resto te puede llevar aquí.
- Encontrar y noclipear un vidrio teñido de azul en la casa de zinc que se puede encontrar en el Nivel 306 o en cualquier nivel te llevará aquí.
- Hacer no-clip lejos en el campo de césped del Nivel 306 tiene una media probabilidad de llevarte aquí, solo si recorriste algunos kilómetros.
- De repente (si estás tranquilo y sin estar en peligro), puedes imaginarte estar aquí y después lo estarás.

Salidas

- No-clip en una pared de un edificio (solo adentro) tiene una medio-baja probabilidad de llevarte al Nivel 1 o Nivel 11.
- Noclipear un escombro de un edificio destruido te llevará a el Nivel 47 o con menos probabilidad al Nivel 289, Nivel 894, Nivel -118, Nivel 33 y Nivel 632 (con más probabilidad)
- Un no-clip en una parte no construida de un edificio en construcción te transportará al Nivel -103

Abrir créditos
Ocultar créditos

CATEGORÍAS

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Fandom

EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom

Muthead

Fanatical

SÍGUENOS

VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?

Acerca de

Empleo

Prensa

Contactar

Términos de uso

Política de privacidad

Mapa del sitio global

Mapa del sitio local

COMUNIDAD

Comunidad Central

Soporte

Ayuda

No vender mi información

PUBLICIDAD

Kit de medios

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL